

IF687 - Introdução a Multimídia

David Santos

25 de outubro de 2018

1 Introdução

A cadeira de introdução à multimídia surgiu pelo interesse de alunos e professores na criação de mundos virtuais e de aplicações de multimídia, também confrontado com a escassez de material do assunto em português. Ela é uma disciplina obrigatória, faz parte da grade curricular do 5º período do curso de Ciência da Computação e atualmente tem como docente o professor Giordano Ribeiro. A matéria, formalmente adere alguns nomes dependendo da forma que é lecionada e aprendida. Quando ministrada ao nível de pós-graduação chama-se "Realidade Virtual e Multimídia" (IF124). Ao nível de graduação chama-se "Introdução à Multimídia".



Figura 1: Redes Sociais

2 Relevância

Existe um grau de interesse dentro do mercado de trabalho em várias áreas que abordam e abrangem a disciplina como por exemplo: A indústria criativa, tecnologia digital, realidade virtual, realidade aumentada, música, jogos, criatividade computacional, com algumas intersecções entre as mesmas. O Objetivo fundamental da disciplina é trazer o interesse dessas áreas para os alunos. Há também um foco teórico e prático para detectar o interesse dos alunos.

2.1 Pontos Positivos

Os assuntos abordados na disciplina geralmente chamam a atenção dos alunos por serem coisas do cotidiano que os mesmos estão habituados a realizar como: Jogos, música.

2.2 Pontos Negativos

A carga horário da disciplina é curta, ou seja, diversos assuntos que poderiam ser abordados, deixam de ser explanados devido ao curto espaço de tempo existente.

3 Relação com outras disciplinas

IF755 - Realidade Virtual	A Realidade Virtual é uma disciplina e também uma tecnologia é uma vem se mostrando promissora. A cadeira é voltada para pessoas interessadas em computação gráfica, processamento de imagens ou visão computacional.
IF124 - Realidade Virtual e Multimídia	O objetivo da disciplina é investigar o estado da arte na área de interação com múltiplos dispositivos buscando identificar abordagens inovadoras e métodos eficientes utilizados para este tipo de interação pela comunidade científica.

Referências

- [1] Doug Bowman, Ernst Kruijff, Joseph J LaViola Jr, and Ivan P Poupyrev. *3D User interfaces: theory and practice, CourseSmart eTextbook*. Addison-Wesley, 2004.
 - [2] Grigore C Burdea and Philippe Coiffet. *Virtual reality technology*. John Wiley & Sons, 2003.
 - [3] Nigel Chapman and Jenny Chapman. *Digital multimedia*. John Wiley & Sons, 2005.
- [3, 2, 1]